



Figures de la création numérique

Kader Mokaddem, Damien Baïs

► To cite this version:

Kader Mokaddem, Damien Baïs. Figures de la création numérique. Le musée et la création contemporaine, Jul 2010, Sens, France. pp.105 à 111. hal-00927257

HAL Id: hal-00927257

<https://hal.science/hal-00927257>

Submitted on 15 Jan 2014

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Figures de la création numérique

Kader Mokaddem Damien Baïs

Une après-midi du colloque (samedi 3 juillet 2010) fut consacrée à la présentation et à la sensibilisation aux pratiques artistiques numériques par Damien Baïsⁱ.

Le système proposé à la manipulation constitue une chaîne opératoire graphique composée d'un ordinateur et d'une table traçante de première génération datant des années quatre-vingt.

L'utilisation libre de cet appareillage permet l'élaboration et la superposition de tracés qui échappent au guidage de la main. La main n'exerce plus un tracé régulateur, mais elle génère, en frappant le clavier, une opération de calcul par l'ordinateur.

L'intervention successive des manipulateurs produit une série de tracés dans un répertoire de formes prédéterminé par le programmeur.

Il en résulte une composition graphique dont deux modèles sont proposés en illustration (figure 1 & 2)ⁱⁱ.

À la suite du colloque, le système a été repris et présenté à la Biennale de Design 2010ⁱⁱⁱ. Le corps du manipulateur n'exerce plus un contact physique direct avec la machine, c'est la force du souffle qui va générer la possibilité d'apparition des figures (What's Wind Drawing, figure 3).

Les figures de la création artistique s'étudient souvent à partir des puissances des formes du sensible. L'artiste incarne la capacité à travailler les matières du sensible, il en structure ainsi une perception esthétique. Dans cette perspective, ce qui est souvent mis en avant c'est la puissance du geste de l'artiste – il consolide des puissances expressives de la matière en travaillant à investir, à incorporer. Le geste est alors la capacité à produire dans une forme une représentation inédite sensible et sensée. Le sensible est alors ce qui est travaillé ; l'expression est synonyme d'un rapport de force de l'artiste aux puissances de la matière.

Le sculpteur affronte les résistances de la matière à devenir autre chose qu'elle-même, le peintre déploie dans le champ du visible les conditions d'une perception visuelle invisible encore au regard. Le travail de l'art devient cet incertain combat entre des corps, celui de l'artiste et ceux de la matière brute.

La création numérique perturbe quelque peu cette configuration idéale de l'artiste aux prises avec la matière. L'artiste numérique n'est pas aux prises avec une matière brute dont les puissances seraient à manifester par une contrainte des formes du sensible.

L'artiste numérique semble vouloir simplement avec des procédures complexes articuler sa démarche à un dispositif et à un appareillage qui libère la perception sensible des contraintes que les puissances du corps, aussi bien celles de l'artiste que celles de la matière, exercent sur les conditions de possibilité d'apparition des formes sensibles.

N'est plus en cause la puissance des corps mais leur potentialité à faire surgir des configurations sensibles.

L'importance du calcul (des combinaisons logiques des langages informatiques) ne semble tendre qu'à un objectif – libérer les possibles de la représentation.

Nous considérons l'artiste comme un génial créateur de mondes et voilà que l'artiste numérique nous montre que les mondes étaient à portée de main, accessibles par le vertige d'une combinaison de configurations logiques et d'algorithmes.

Les perspectives ne sont plus subordonnées à l'articulation du regard d'un artiste, mais elles deviennent ce qui s'en fait au moment de la manipulation.

Car l'art numérique est un art de la manipulation.

La main y joue un rôle prépondérant tout comme dans les arts traditionnels – peut-être même plus prépondérant que dans les autres activités artistiques qui ne faisaient de la main (et donc du geste) qu'un outil médiatisant un rapport de perception.

On a parlé du rapport main-œil pour la peinture, la sculpture inscrivant dans la matière une perception reconstruite par une singularité individuelle, le cinéma comme forme artistique s'est dit lui-même une main ocularisée, etc.

La main de l'art numérique est une main active qui tâtonne dans l'expérience des formes. Le programme qui construit n'est écrit qu'en tant qu'il vise une correction par la main du manipulateur que le regardeur devient.

L'art qui un temps fut spéculaire, puis plus récemment spectaculaire devient une forme de tactique. Ce que nous voulons dire par cette qualification de tactique, c'est que l'art numérique se construit dans une expérience tactile des formes et par une expérimentation des possibilités sur et dans un plan. En manipulant des formes par le biais du calcul, nous ne prenons pas la place de l'artiste, mais nous éprouvons l'expérience qu'il vivait intuitivement individuellement.

Nous éprouvons le vertige mystérieux de l'apparition de configurations dont certaines ne valent rien, d'autres valent quelque peu et quelques-unes seulement très rarement tiennent véritablement et essentiellement comme des figures et des formes.

Sans tenir compte de cette puissance tactique de l'art numérique, nous avons préféré parler de participation, d'art participatif comme si les puissances de l'art numérique ne se limitaient qu'à permettre une implication plus grande de nos personnes face aux œuvres. Cette expression est malencontreuse, l'art numérique n'est pas plus participatif qu'une toile, une sculpture ou une installation de l'art contemporain. Nous serions même tenté de dire que, parfois, il l'est beaucoup moins parce que nous le considérons comme un jeu formaliste sur le réel, que comme un pur exercice de logique et que nous n'y participons finalement qu'en simulant un intérêt.

Le terme de participation est une erreur impliquée par la difficulté à séparer ce qui dans les pratiques numériques relève de l'art.

L'art du numérique ne réside pas dans cette possibilité offerte d'agir et d'interagir avec la machine, il est sans doute dans la puissance à appareiller notre perception avec une autre forme de perception, cette autre forme de perception n'étant qu'une perception où s'absente l'expérience physique concrète du sensible.

C'est dans cet écart, espacement (dans ce jeu certes mais avec l'autre sens du mot) que la pratique numérique s'effectue dans le champ de l'art.

Parce que le calcul et la machine arrivent à découpler la constitution physique d'une expérience sensible du sujet qui devrait la porter et à la situer dans un espace où la contrainte (l'expression comme écart des forces entre elles) sensible n'est plus assujettie à un appareil sensoriel.

L'image qui en résulte n'est qu'un état parmi d'autres états d'images possibles.

En ce sens, et c'est également, ce qui inquiète dans l'art numérique, il semble bien que l'artiste perde le pouvoir et la maîtrise sur les formes sensibles, de même que le spectateur perd pied avec les formes produites.

L'auteur n'est plus cette individualité porteuse d'une expérience particulière du monde, d'un monde dont il rend compte par son œuvre.

Son geste n'est plus vraiment le sien parce qu'il ne se signe plus par une réalisation où s'expriment une manière et un style.

Le geste semble être un geste pur dont l'auteur n'est que celui qui le prend à son compte.

C'est un geste désintéressé qui nous est proposé et qu'il faut prendre à notre compte dans la manipulation.

L'art numérique offre la possibilité d'une reconduction d'expériences des formes sensibles du monde. Il suffit juste de prendre à son compte au cours de son mouvement le geste qui se propose dans et par la machine.

Art manipulateur, l'art numérique l'est également parce qu'il nous conduit à une certaine forme d'expérience du laboratoire.

Il ne nous propose plus simplement l'expérience des formes, il nous propose de les travailler sous certaines conditions, comme en laboratoire.

Si le travail de l'artiste s'est constitué historiquement dans l'atelier, c'est pour tenir compte de l'inscription du geste artistique dans une continuité de la matière ; l'art développe une énergétique de la matière.

Le déploiement contraint (exprimé) des formes sensibles par les forces de l'artiste organise et structure des puissances qui organisent l'œuvre. L'énergie n'est pas simplement la manifestation des puissances et des forces d'une singularité, elle vise à une certaine matérialisation des combinaisons de forces.

L'énergie de l'art formule des formes concrètes qui se réalisent dans une œuvre.

Le numérique détermine lui une autre configuration des forces en jeu dans l'art. Plus qu'une énergétique, c'est une potentialisation qui s'y joue. Les forces s'agencent et se structurent cette fois-ci comme des logiques combinatoires. Le sensible est déployé par une puissance identique à celle dont

les mathématiques parlent. Il s'agit de poser un exposant aux forces du sensible pour le démultiplier et rendre compte de manière réelle des formes du sensible.

Ce que nous pensons là est d'une certaine manière la redistribution des enjeux aristotéliens entre forme et matière par le biais de *l'energeia* et de la *dunamis*.

Le geste de l'art numérique n'est pas un geste totalement accompli, non qu'il soit en manque ou en défaillance à l'égard des forces qu'il œuvre ; le geste est inaccompli parce qu'il n'aboutit pas à une forme intégrale, totale.

L'œuvre numérique ne se réalise que dans un retrait de la réalisation, elle ne s'accomplit que par l'existence compossible des autres formes en puissance de développement et d'accomplissement.

Le geste de dessiner, par exemple (figure 1 et 2), est désinvesti, dénudé et désincarné mais il n'en reste pas moins un geste de dessiner qui ne se constitue en rien comme un geste d'impression. La machinerie numérique désintéresse le rapport du corps au dessin. C'est le tracé lui-même en tant qu'il procède qui configure l'existence d'un résultat qui sera désigné comme dessin.

La logique distributive de l'art numérique dans ce cas de figure permet de réévaluer ce qui fut toujours considéré comme le geste primordial de l'art : le dessin.

Geste premier de l'art parce qu'il fait naître la forme d'une expérience physique des figures par le corps de l'artiste. La main qui trace n'est que la réduction du corps de l'artiste et la figure qui résulte de l'opération n'est pas un tracé mais un cheminement. Le dessin est alors, dans le plissement des matières, l'apparition d'une figure.

Lorsque la machinerie trace, elle n'intéresse pas le corps mais des corps. C'est la composition des éléments entre eux qui produit la possibilité d'une image dessinée, d'une figure. C'est dans la latence des traits que le dessin se tient et non plus dans les plis et replis des matières.

Le manipulateur de la machinerie ne dessine pas, il écrit la possibilité d'une combinaison de formes dont la réalisation intégrale lui échappe. Il écrit sur un dessin qui n'apparaîtra jamais et dont, pourtant, certaines possibilités se manifestent.

Il ne dessine pas, il trace, piste la puissance d'émergence des figures dans des formes.

Que l'on frappe le clavier, que l'on souffle sur une hélice (*What's Wind Drawing*, figure 3), il subsiste encore quelque chose de l'ordre du geste mais ce n'est plus le geste de dessiner, c'est un type de geste en relation à d'autres gestes – le tracé.

Le tracé est laissé en suspens, il n'accomplit pas le geste en dessin. La figure qui émerge est plurielle, strate successive de gestes dont l'originalité singulière des auteurs est absente par la mécanique machinique.

L'expérience de dé-singularisation semble être une des caractéristiques de l'art numérique. L'artiste alors ne fait que rendre visibles les étapes opératoires de la production de tracés, de traits dont il n'est pas le maître d'œuvre. L'artiste n'est dans le numérique que l'agencement et l'appareillage des conditions de possibilité de l'apparition d'une forme.

L'artiste n'est plus une personne mais un système ouvert qui rend possible des combinaisons de formes dont la machinerie structure les diverses conditions d'apparitions dans le champ du sensible par le biais des interfaces.

Si l'art s'est jusqu'à présent soucieux dans sa réalisation et sa matérialisation des surfaces et des faces, parce que justement elles permettaient de ne travailler que sur les formes du visible, la technologie permet aujourd'hui de reconduire, par le biais des interfaces, la question des modes d'apparaître du visible.

C'est comme si se reconduisait actuellement le questionnement oublié sur les conditions techniques des arts.

Pour la page des auteurs

Kader Mokaddem

Responsable du laboratoire *Images-Récits-Documents*

Professeur de philosophie & d'esthétique

École supérieure d'Art et de Design de Saint-Étienne

Damien Baïs

Graphiste – collectif .CORP

Assistant d'enseignement numérique

Laboratoire de recherches et créations numériques

École supérieure d'Art et de Design de Saint-Étienne

Pour légender les images

Crédits des illustrations

figure n°1:

Tentative n°1 simple de génération aléatoire de forme rectangulaire avec plusieurs couleurs.

Crédit photographie : .CORP

figure n°2:

Tentative n°2 de superposition de plusieurs méthodes programmatrice.

Crédit photographie : .CORP

figure n°3:

Présentation de L'exposition « What's Wind Drawing » à la Biennale du Design de Saint-Étienne de 2010.

Crédit photographie : Maija Toivanen

Notes

ⁱ Graphiste du collectif .CORP, assistant d'enseignement à l'Ecole supérieure d'Art et de Design de Saint-Étienne, il participe à l'élaboration du Laboratoire de recherche et création numérique. Il assure l'élaboration des projets de recherche du pôle numérique et enseigne la programmation informatique appliquée au design et à l'art.

ⁱⁱ Ce projet fut mené par le collectif .CORP comme une expérimentation sur les formes d'écriture graphique. .CORP est une unité de production et de recherche graphique. Ses extensions se déploient vers le design, l'art, le Web, la littérature et la photographie. Le collectif est composé de Damien Baïs, Vincent Gobber et Fabrice Sabatier. La machine se présente sur : www.corp-lab.com

ⁱⁱⁱ Les travaux proposés lors de la Biennale furent réalisés dans le cadre de l'atelier de recherche et de création numérique 2009-2010 animé par Damien Baïs, François Brument et Gérard Vérot à l'ESADSE.